

PERANCANGAN BUKU CERITA BERILUSTRASI EDUKATIF

LEGENDA GUNUNG TANGKUBAN PERAHU

Aditya Indra Perceka¹; Dicky Hidayat²; Mohamad Tohir³.

**^{[1][2]}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom Bandung, Jln.
Telekomunikasi No. 1 Ters. Buah Batu, Bandung, 40257, Indonesia**

ABSTRAK

Kebudayaan merupakan salah satu warisan yang harus kita tetap lestarikan dan tetap diketahui oleh semua kalangan. Dinas Pendidikan merupakan salah satu lembaga pemerintah yang berperan penting dalam mengenalkan kebudayaan pada anak usia awal.

Cerita rakyat merupakan media yang tepat untuk menyampaikan ragam dan keunggulan budaya melalui tulisan dan visualisasi. Tetapi dengan masuknya budaya dan cerita-cerita dari luar, mengakibatkan tergesernya cerita rakyat nusantara. Hal ini menjadi dasar untuk pembuatan Karya Tugas Akhir yang berupa buku cerita berilustrasi edukatif.

Manfaat yang dapat diambil dari pembuatan buku cerita berilustrasi edukatif ini yaitu dapat meningkatkan minat baca serta pengetahuan dan keterampilan bagi anak-anak sehingga dapat menumbuhkan rasa cinta pada budaya negeri sendiri.

Kata kunci : buku cerita, buku cerita berilustrasi, cerita rakyat, Jawa Barat

ABSTRACT

Culture is a legacy that must be reserved and accessible to every aspect of people on earth. The Ministry of Education is one of the government's ministry that is highly important in introducing our culture to kids in their early age.

Traditional Folklore is the right media to inform all kinds and superiority of our culture through writing and visualization. But with the strong aculturation of the culture and the folklore from outer country, this causing a displacement of our own traditional folklore. School is the first institution that introducing and applying the value of education about culture that contained in traditional folklore, but nowadays, the tools that available for that education process is not adequate, especially in traditional folklore. This matter became the foundation to make this final project in form of educative illustrated storybook.

The benefit that could be taken from the creation of this educative illustrated storybook is to increase the interest in reading, knowledge and skills for the kids, so they could develop a love to their own culture.

Key Words : storybook, illustrated storybook, folklore, west java

1. LATAR BELAKANG

Perubahan baik maupun buruknya moral generasi penerus bangsa merupakan salah satu dampak dari perkembangan dunia hiburan pada era globalisasi seperti saat ini. Banyak dampak baik yang dapat dirasakan masyarakat Indonesia melalui hiburan tersebut akan tetapi banyak pula dampak buruk yang dapat secara tidak sadar akan merugikan masyarakat Indonesia itu sendiri. Salah satu dari dampak buruk yang terjadi yaitu tergesernya budaya Indonesia.

Budaya Indonesia yang terkikis seiring dengan berjalannya waktu, menuntut siapa pun untuk mencetuskan cara-cara kreatif mengemas penyampaian budaya Indonesia. Hal ini semestinya mendapat perhatian dan dukungan penuh dari dinas terkait yaitu dinas pendidikan. Hal ini dikarenakan dinas pendidikanlah yang memiliki peran penting dalam hal memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai kebudayaan nasional sejak dini.

Seiring berjalannya waktu, semakin banyak pula cerita-cerita dari luar yang masuk ke Indonesia. Dengan berbagai macam media yang dikemas secara menarik, contohnya berupa buku cerita atau komik, yang menyebabkan masyarakat terutama anak-anak pada saat ini lebih menyukai cerita luar yang berasal dari negara lain selain Indonesia. Hal ini bisa terjadi karena selain ceritanya yang dikemas dengan menarik, juga karena tampilan visualisasi buku cerita luar tersebut lebih menarik dari pada tampilan visualisasi pada buku cerita rakyat Nusantara. Bila hal ini dibiarkan, anak-anak akan berpedoman pada budaya asing yang belum tentu sesuai dengan budaya setempat.

Masalah tersebut menarik perhatian penulis untuk merancang buku ilustrasi cerita rakyat dengan visualisasi yang lebih menarik. Dalam menciptakan buku cerita rakyat yang memadai, visualisasi yang dihadirkan dalam buku tersebut harus sesuai dengan target konsumennya. Elemen-elemen dari visualisasi antara lain tipografi, pewarnaan, ilustrasi dan sebagainya.

2. KONSEP KRATIF

Konsep kreatif dalam buku ini adalah memberikan konten edukatif yaitu memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar cerita rakyat tersebut, memberikan halaman mewarnai, melengkapi gambar, dan memberikan pesan moral serta filosofi dari isi cerita yang diletakkan pada halaman-halaman tertentu yang dapat meningkatkan pengetahuan dan kreatifitas pada anak.

Selain itu, buku cerita tersebut nantinya akan dilengkapi dengan ilustrasi-ilustrasi yang dibuat dengan gaya gambar kartunis Joe Madureira dan Patrick Brown serta dilengkapi dengan jenis huruf yang biasa dipakai pada komik. Fungsi ilustrasi disini adalah untuk membantu anak mengimajinasikan jalan cerita yang dialami oleh tokoh dan agar anak tidak merasa bosan ketika membaca.

Dengan membaca buku ilustrasi ini, secara tidak langsung anak-anak akan belajar tentang nilai-nilai budaya Indonesia khususnya budaya Jawa Barat yang terkandung dalam cerita tersebut, juga anak-anak akan belajar tentang kebiasaan, moral, pengetahuan tentang isi dan makna cerita rakyat legenda Tangkuban Perahu serta mengasah keterampilannya.

Perancangan isi buku berupa gambar berwarna dengan menggunakan *HVS* 100gr. Konsep *fullcolor* pada buku disesuaikan dengan usia anak yaitu dari umur 9–12 tahun. Hal ini dilakukan karena anak pada usia awal akan mudah tertarik pada sesuatu yang berwarna. Karena buku ini berisi cerita rakyat Jawa Barat, maka penulis memberikan 2 bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Sunda agar dapat menunjang pelajaran seni budaya dan muatan lokal (mulok) serta memberikan pertanyaan – pertanyaan yang mengacu pada kurikulum 2013.

Dengan isi buku yang menarik, anak-anak akan belajar dengan senang hati dan tanpa paksaan sehingga proses pembelajaranpun menjadi lebih baik dan anak-anak akan lebih mudah menerima dan memahami pembelajaran-pembelajaran yang diberikan tersebut.

3. KONSEP MEDIA

Media yang digunakan dalam karya ini adalah buku. Buku dapat menjadi media penyampai pesan yang baik untuk anak dikarenakan media ini bersifat lebih personal, mudah dibawa kemana-mana, dan tidak perlu menggunakan alat bantu lain untuk bisa membacanya.

A. Halaman

Halaman yang akan dibuat dalam buku ini adalah sebanyak 26 halaman termasuk dengan cover buku dan halaman edukatif.

B. Kertas

Untuk sampul, kertas yang digunakan berjenis *art papper* 260gr dengan laminasi dof panas, agar warna yang keluar lebih tajam dan kuat. Sedangkan untuk isi buku menggunakan kertas berjenis *HVS* 100gr, kertas ini biasa digunakan untuk mencetak halaman yang berwarna karena selain kertasnya kuat, warna yang dihasilkanpun tajam.

C. Ukuran

Buku dibuat dengan ukuran 17,5cm x 23 cm.

D. Storyline

Judul dari buku cerita rakyat ini adalah *Legenda Gunung Tangkuban Perahu*. Berikut adalah *storyline* dari karya yang akan dibuat :

Pada zaman dahulu, terdapat sebuah kerajaan di tatar sunda yang bernama kerajaan Galuh. Kerajaan tersebut dipimpin oleh raja yang terkenal adil dan bijaksana bernama Prabu Sungging Perbangkara.

Disana hiduplah seorang putri yang cantik jelita. Selain cantik, iapun sangat senang dan pandai menenun. Ia adalah anak dari raja Prabu Sungging Perbangkara yang bernama Dayang Sumbi. Karena kecantikannya yang tersohor hingga keseluruh negeri, banyak raja dari kerajaan lain yang ingin meminangnya. Tetapi tak seorang-pun dari raja-raja tersebut yang ia terima.

Karena khawatir akan bahaya yang mengancam kerajaan Galuh karena ia telah menolak pinangan dari raja-raja tersebut, maka Dayang Sumbipun mengasingkan diri dan tinggal didalam hutan tutupan. Disana ia tinggal di sebuah ranggon (saung yang terbuat dari kayu) dan selalu mengisi waktu luangnya dengan menenun.

Suatu hari ketika Dayang Sumbi sedang asik menenun, taropong (alat untuk menenun) yang digunakannya terjatuh kebawah. Karena malas untuk mengambilnya, maka Dayang Sumbipun bergumam dan mengucapkan sumpah “siapa saja yang bisa mengambil taropongku dan mengantarkannya ke atas, jika dia perempuan akan kujadikan saudara, jika dia laki-laki akan kujadikan suami”.

Tak lama setelah Dayang Sumbi bergumam, datanglah seekor anjing mendatangi dan mengantarkan taropongnya ke atas ranggon. Dayang Sumbi benar-benar kaget karena yang mengantarkannya adalah seekor anjing hingga akhirnya iapun pingsan.

Ketika pingsan, dalam mimpinya Dayang Sumbi didatangi oleh seorang pangeran. Pangeran tersebut berkata bahwa siTumang adalah dirinya. Ia dikutuk karena suatu kesalahan sehingga menjelma sebagai seekor anjing. Dan tak lama dari kejadian tersebut, Dayang Sumbipun mengandung dan melahirkan seorang anak laki-laki yang diberi nama Sangkuriang.

Setelah remaja, Sangkuriang tumbuh menjadi anak yang tampan, tangkas dan cekatan. Selain itu, iapun sangat senang dan pandai berburu. Dengan busur panah pemberian kakeknya, hampir setiap bidikannya mengena dengan jitu, sehingga tatkala sedang berburu dengan ditemani si Tumang, ia selalu mendapatkan hewan buruannya.

Namun pada suatu hari ketika ia hendak berburu, hewan-hewan sepertinya sudah tau bahwa Sangkuriang sedang mengincar nyawa mereka. Pada hari itu, tak seekor hewanpun yang terlihat oleh Sangkuriang. Apalagi saat itu ibunya berpesan agar dibawakan hati seekor menjangan.

Dalam keadaan bingung, terlihatlah seekor celeng yang sedang melintas tak jauh dari tempatnya berdiri. Saat itupun Sangkuriang menyuruh si Tumang untuk mengejar celeng tersebut. Tetapi si Tumang hanya diam saja dan tidak menuruti perintahnya. Sangkuriangpun menjadi kesal dan marah. Setelah beberapa saat, Sangkuriangpun pulang dengan membawa hati siTumang untuk diberikan pada ibunya.

Dayang sumbi yang mengetahui bahwa si Tumang sudah tiada lantaran kelakuan anaknya, langsung memukul kepala Sangkuriang dengan centong nasi bekas makannya. Setelah itu Sangkuriangpun diusir.

Sangkuriang pergi mengembara mengelilingi tatar pasundan. Dalam pengem-barannya, Sangkuriang telah tumbuh menjadi laki-laki yang kuat dan sakti. Tubuhnya kekar sehingga dapat menaklukkan raja siluman dan jin.

Setelah bertahun-tahun ia mengembara, tanpa sadar Sangkuriangpun kembali ke hutan tempat tinggalnya dulu. Disana ia melihat seorang wanita cantik jelita yang ternyata adalah Dayang Sumbi, ibu kandungnya sendiri. Karena kecantikan Dayang Sumbi yang tidak memudar dan awet muda, Sangkuriangpun tidak mengenalinya, begitupun Dayang Sumbi yang tidak mengenali anaknya sendiri yaitu Sangkuriang.

Pada suatu hari ketika Dayang Sumbi sedang merapihkan rambut Sangkuriang, ia benar-benar kaget ketika melihat bekas luka dikepala pemuda tersebut. Dayang Sumbipun teringat pada anaknya, Sangkuriang yang beberapa tahun lalu ia pukul dengan centong nasinya. Merasa yakin

bahwa pemuda itu adalah anaknya, Dayang Sumbipun memberitahu bahwa ia adalah ibunya. Tetapi Sangkuriang tidak percaya. Ia pikir, perkataan Dayang Sumbi hanya sebuah alasan.

Karena Sangkuriang bersikeras bahwa Dayang Sumbi bukanlah ibunya, Dayang Sumbipun mencari akal agar dapat menggagalkan niat Sangkuriang tersebut. Ia memberikan persyaratan pada Sangkuriang, yaitu membendung Sanghyang Tikoro sehingga menjadi sebuah danau dan membuat sebuah perahu dalam waktu semalam. Sangkuriangpun langsung menyetujui persyaratan tersebut dan pergi untuk segera memulai pekerjaannya.

Sangkuriang memanggil raja siluman dan jin yang pernah ditaklukkannya saat mengembara untuk membantunya dalam memenuhi persyaratan tersebut. Sebelum fajar terbit, semua pekerjaan sudah hampir selesai.

Mengetahui pekerjaan Sangkuriang hampir selesai, Dayang Sumbipun mencari akal untuk menggagalkannya. Segera ia mengambil dan mengelebatkan boeh rangrang (kain tenun berwarna putih) diatas bukit agar terlihat seperti cahaya fajar, dan saat itupun Dayang Sumbi mendatangi Sangkuriang untuk memberitahu bahwa fajar telah terbit.

Sangkuriangpun kecewa dan marah karena tidak bisa memenuhi persyaratan yang diberikan padanya, iapun menendang perahu yang hampir selesai hingga melayang dan jatuh dengan posisi telungkup.

Perahu itupun berubah menjadi sebuah gunung yang terkenal dengan sebutan Gunung Tangkuban Parahu.

4. KONSEP

a. Teknik Gambar

Dalam pengerjaan Tugas Akhir, penulis menggunakan teknik gambar *digital drawing*.

b. Warna

Warna yang dipakai untuk pembuatan Tugas Akhir ini. Penulis menggunakan warna-warna *Soft color* dan warna-warna cerah seperti coklat, hijau toska, merah, hijau, kuning dan biru. Warna-warna tersebut dipilih karena anak-anak usia 9-12 tahun cenderung menyukai warna-warna yang mencolok.

Skema warna tersebut nantinya akan penulis gunakan sebagai acuan untuk pewarnaan *cover* dan isi buku, sesuai dengan buku-buku anak pada umumnya.

c. Gaya Gambar

Gaya gambar yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan karya yaitu menggunakan gaya gambar kartunis Patrick Brown dan Joe Madureira. Gaya gambar dari kedua kartunis ini dipilih karena seperti yang dikatakan oleh Hikmat Darmawan (2012:

112) bahwa gaya gambar ini biasanya dipakai untuk cerita-cerita humor, cerita petualangan untuk anak atau fantasi anak-anak. Media yang digunakan dalam pembuatan ilustrasi yaitu manga studio dan photoshop, sehingga membuat penggambaran dan

pewarnaan menjadi rapih dan dinamis. *Cover* dan ilustrasi pada konten buku dibuat berwarna yang mengacu pada tipe warna CMYK.

d. *Tipografi*

Perwajahan huruf adalah konsep yang abstrak. Untuk bagian sampul buku, huruf yang digunakan untuk judul dapat menggunakan huruf dekoratif untuk menarik perhatian anak. Huruf bold dapat memberikan kesan masif dan pekat terhadap ruang. Hal ini mempertegas judul buku.

Untuk isi buku, penulis menggunakan huruf yang biasa dipakai untuk mengisi balon kata pada komik agar anak lebih tertarik untuk membacanya. Berikut adalah contoh *typeface* yang digunakan :

The Quick Brown Fox Jumps Over The Lazy Dog

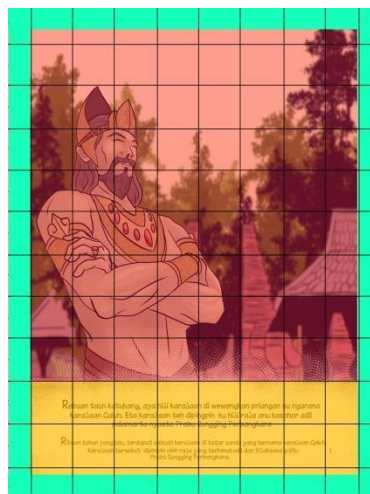
Typeface: chinacat

Gambar 4.1 : contoh huruf yang digunakan untuk teks pada buku

Sumber : www.pinterest.com/tipografi/, 5 januari 2015, 23:15

e. *Layout*

Tipe *layout* menggunakan sistem *grid* dengan sedikit kolom yang dapat memudahkan dalam membaca teks cerita. Pemilihan sistem *grid* ini juga untuk memberikan penekanan elemen *layout* pada halaman yang dapat menjaga fokus pembaca yang menimbulkan kesan menarik dan meningkatkan minat baca dari *target audience*.



Gambar 4.2: grid system

Sumber: dokumentasi pribadi

f. *Storytelling*

Cerita Legenda Gunung Tangkuban Perahu akan difokuskan pada kisah terbentuknya Gunung Tangkuban Perahu dengan tidak menghilangkan nilai-nilai budaya yang terkandung didalamnya.

Dengan isi cerita yang tidak terlalu kompleks, maka anak-anak akan lebih mudah untuk memahami makna dari isi cerita.

5. HASIL PERANCANGAN

Implementasi perancangan gaya gambar dan pewarnaan buku ilustrasi ini ber-dasarkan gambar dari buku Ajip Rosidi yaitu Sang Kuriang Kesiangan dan mengacu pada illustrator Joe Madureira dan Patrick Brown.

Alasan pemilihan 2 ilustrator tersebut sebagai acuan untuk pembuatan buku ilustrasi ini karena gaya gambar dan gaya pewarnaan mereka sangat cocok dengan gaya visual anak zaman sekarang yaitu gaya gambar pewarnaan kartunis.

Peng-implementasian tersebut meliputi perancangan karakter, setting/tempat, dan elemen ilustrasi lainnya.

Berikut adalah contoh peng-implementasian berdasarkan gambar sumber, gaya gambar Joe Madureira dan gaya pewarnaan dari Patrick Brown;



Gambar 4.3: implementasi Karakter Sangkuriang

Sumber: 1. Ajip Rosidi-Sangkuriang Kesiangan 1960; 122, 2. Pinteres.com/mad joe sketch, 27 Januari 2015, 20:00, 3. Patrickbrown.com, 27 Januari 2015, 20:05, 4. dokumentasi pribadi



Gambar 4.4: implementasi Karakter Dayang Sumbi

Sumber: 1. Ajip Rosidi-Sangkuriang Kesiang 1960; 67, 2. Pinteres.com/mad joe sketch, 27 Januari 2015, 20:04, 3. Patrickbrown.com, 27 Januari 2015, 20:05, 4. dokumentasi pribadi



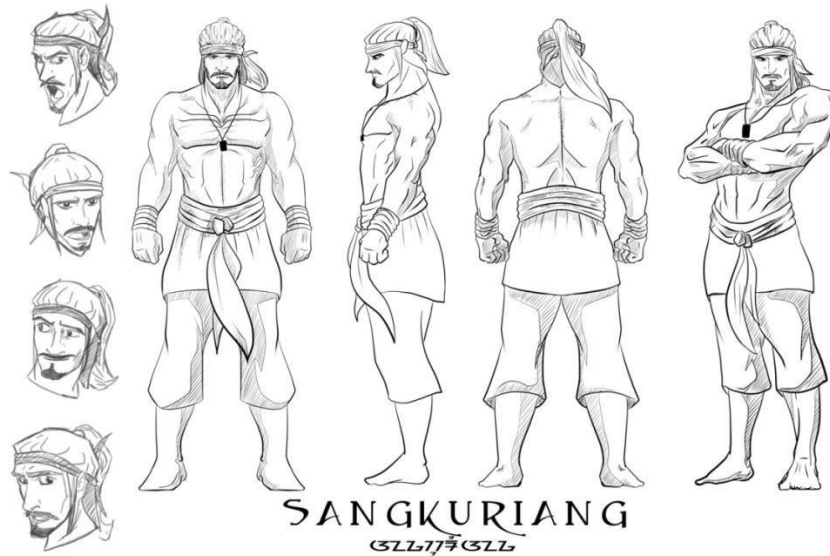
Gambar 4.5: implementasi setting/tempat hutan tutupan

Sumber: 1. Ajip Rosidi-Sangkuriang Kesiang 1960; 82, 2. Pinteres.com/mad joe sketch, 27 Januari 2015, 20:04, 3. Patrickbrown.com, 27 Januari 2015, 20:09, 4. dokumentasi pribadi

4.3.1 Sketsa

a. Konsep Karakter

Berikut adalah beberapa sketsa karakter Sangkuriang



Gambar: 4.6: Sketsa Karakter Sangkuriang
Sumber: dokumentasi pribadi

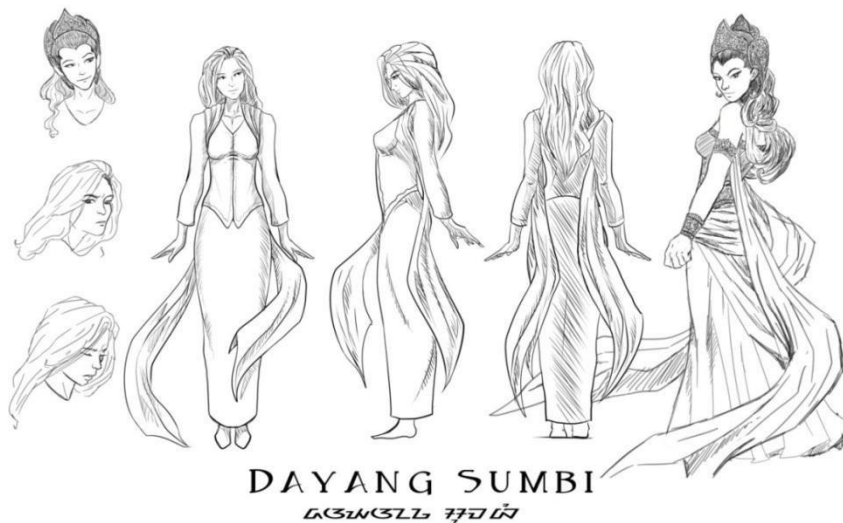
Biografi karakter:

Nama	: Sangkuriang
Hobi/keahlian	: berburu, memanah
Sifat	: keras kepala, ambisius
Ciri pakaian	: memakai baju pangsi dan iket dikepalanya, memakai gelang dari Kulit yang dipakai dikedua tangannya.
Ciri fisik	: tubuh kekar, berambut panjang dan di ikat ke belakang, berkumis dan berjanggut
Anak dari	: Dayang Sumbi dan si Tumang

Sekilas tentang Sangkuriang

Sangkuriang ialah anak dari Dayang Sumbi. Sejak kecil, Sangkuriang sudah pandai berburu menggunakan panah dan tinggal bersama ibunya disebuah ranggon didalam hutan tutupan. Tetapi ketika ibunya tahu bahwa ia telah membunuh siTumang yang tiada lain adalah ayahnya sendiri, maka iapun diusir. Sangkuriang mengembara mengelilingi tatar Sunda seorang diri. Dalam pengembaraannya, ia telah banyak mengasah kekuatan dan kesaktiannya sebelum akhirnya bertemu kembali dengan ibunya di hutan tutupan. Sifatnya yang keras kepala, tidak percaya dengan perkataan orang lain membuatnya memiliki krisis moral dan krisis kepercayaan sehingga dengan sifatnya yang seperti itu, ia memaksakan kehendaknya yaitu menikahi ibunya sendiri.

Berikut adalah beberapa sketsa karakter Dayang Sumbi



Gambar: 4.7: Sketsa Karakter Dayang Sumbi
Sumber: dokumentasi pribadi

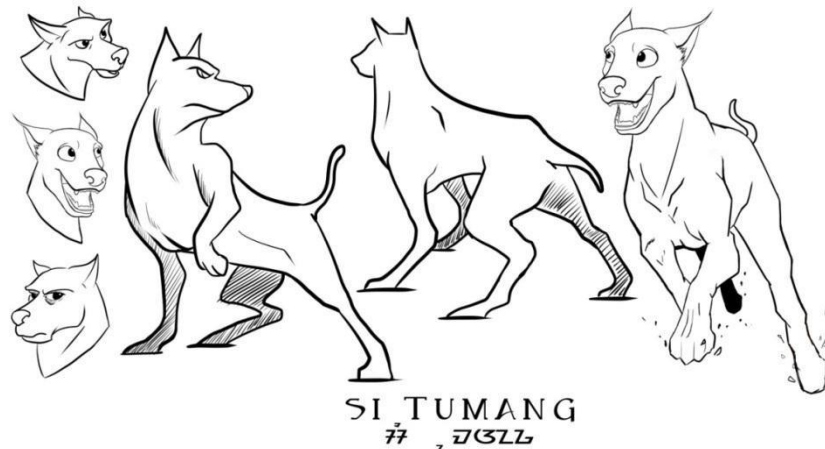
Biografi karakter:

Nama	: Dayang Sumbi
Hobi/keahlian	: menenun
Sifat	: penyabar, rendah diri, ceroboh
Ciri pakaian	: memakai kebaya hijau dan sampung coklat dengan selendang berwarna merah
ciri fisik	: berwajah cantik, berambut panjang, tubuh tinggi semampai
anak dari	: raja Prabu Sungging Perbangkara

Sekilas tentang Dayang Sumbi

Sejak kecil, Dayang Sumbi hidup penuh dengan kemewahan di kerajaan Galuh, namun setelah dewasa, ia mengasingkan diri di hutan Tutupan. Hal ini dilakukannya karena ia khawatir dengan keselamatan kerajaan Galuh karena telah menolak banyak Raja yang melamarnya. Disana, ia tinggal disebuah ranggon. Karena kecerobohnya, maka ketika taropongnya jatuh iapun malas mengambilnya dan mengucapkan janji yang merubah kehidupannya. Karena janji yang ia ucapkan, Dayang Sumbipun menepati janjinya pada siTumang (anjing yang mengambil taropongnya) dan dikaruniai seorang anak yang diberi nama Sangkuriang.

Berikut adalah sketsa karakter si Tumang



Gambar 4.8: Sketsa Karakter siTumang
Sumber: dokumentasi pribadi

Biografi karakter:

Nama : si Tumang
Hobi/keahlian : menemani Sangkuriang berburu
Sifat : setia
ciri fisik : seekor anjing kampung berwarna hitam

Sekilas tentang si Tumang

Si Tumang adalah seorang pangeran yang dikutuk menjadi seekor anjing karena suatu kesalahan yang ia perbuat. Ia adalah anjing yang mengantarkan taropong milik Dayang Sumbi yang ketika itu terjatuh kebawah. Karena janji yang diucapkan oleh Dayang Sumbi, iapun akhirnya menjadi suaminya. Si Tumang selalu menjadi teman berburu Sangkuriang. Namun pada suatu hari, ia tidak mau menuruti perintah Sangkuriang yang menyuruhnya untuk mengejar seekor celeng. Maka ketika itupun si Tumang tewas karena anak panah yang ditembakkan Sangkuriang padanya.

b. konsep Latar/Tempat/Setting Cerita

Berikut adalah tempat/setting cerita



Gambar 4.9: Sketsa Hutan Tutupan
Sumber: dokumentasi pribadi



HUTAN TUTUPAN
හුතනුතූපන

Gambar 4.10: Sketsa Hutan Tutupan
Sumber: dokumentasi pribadi

Sekilas tentang hutan tutupan

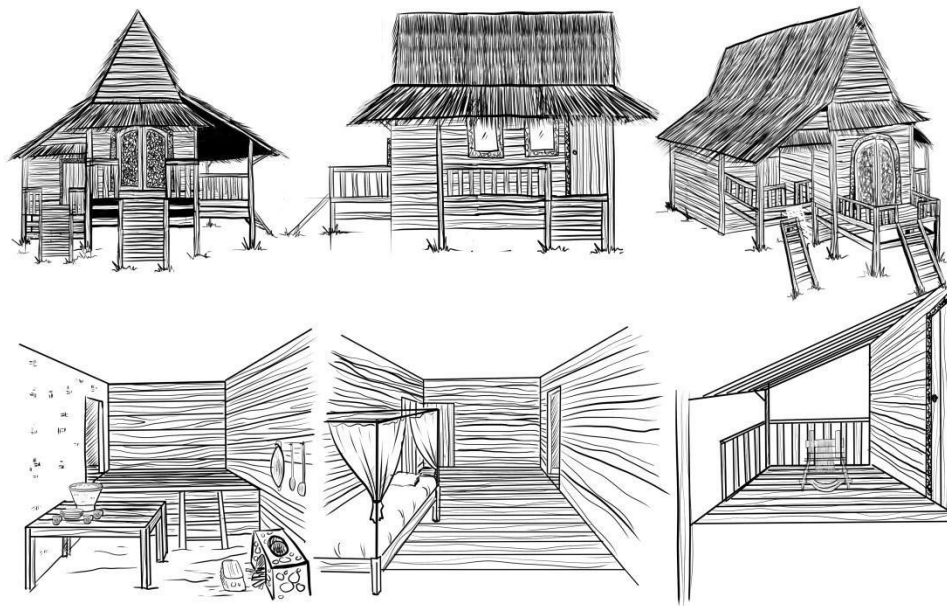
Hutan Tutupan adalah satunya-satunya hutan yang dijaga dengan ketat. Atas perintah raja Prabu Sungging Perbangkara, tidak ada seorangpun yang bisa masuk ke hutan ini kecuali

pada bulan-bulan tertentu pada saat musim berburu. Hutan ini adalah tempat dimana Dayang Sumbi, siTumang dan Sangkuriang tinggal. Disinilah Sangkuriang selalu berburu dengan ditemani siTumang. Dan disini jugalah Sangkuriang membunuh siTumang.



Gambar 4.11: referensi ranggon

Sumber: [google.co/ jenis-dan-bentuk-rumah-tradisional-sunda3](http://google.co/jenis-dan-bentuk-rumah-tradisional-sunda3), 30 januari 2015, 19:15



Gambar 4.12: Sketsa tampak luar dan dalam ranggon



Sumber: dokumentasi pribadi

Sekilas tentang ranggon Dayang Sumbi




Di ranggon inilah dayang Sumbi tinggal. Ia tinggal disini atas permintaannya sendiri pada raja. Disini, ia selalu menghabiskan waktu untuk menenun. Dan disini pulalah dayang sumbi bertemu dengan siTumang dan melahirkan Sangkuriang



4.3.2 Storyboard

Storyboard karya dapat dilihat pada tabel berikut :





No	Ilustrasi	Storyline
1		Pada zaman dahulu, terdapat sebuah kerajaan di tatar sunda yang bernama kerajaan Galuh. Kerajaan tersebut dipimpin oleh raja yang terkenal adil dan bijaksana bernama Prabu Sungging Perbangkara.
2		Disana hiduplah seorang putri yang cantik jelita. Selain cantik, iapun sangat senang dan pandai menenun. Ia adalah anak dari raja Prabu Sungging Perbangkara yang bernama Dayang Sumbi. Karena kecantikannya yang tersohor hingga keseluruh negri, banyak raja dari kerajaan lain yang ingin meminangnya. Tetapi tak seorangpun dari raja-raja tersebut yang ia terima.
3		Karena khawatir akan bahaya yang mengancam kerajaan Galuh karena ia telah menolak pinangan dari raja-raja tersebut, maka Dayang Sumbipun mengasingkan diri dan tinggal didalam hutan. Disana ia tinggal di sebuah ranggon (saung diatas pohon) dan selalu mengisi waktu luangnya dengan menenun.

4		<p>Suatu hari ketika Dayang Sumbi sedang asik menenun, taropong (alat untuk menenun) yang digunakannya terjatuh kebawah. Karena malas untuk mengambilnya, maka Dayang Sumbipun bergumam dan mengucapkan sumpah “siapa saja yang bisa mengambilkan taropongku dan mengantarkannya ke atas, jika dia perempuan akan kujadikan saudara, jika dia laki-laki akan kujadikan suami”.</p>
5		<p>Tak lama setelah Dayang Sumbi bergumam, datanglah seekor anjing mendatangi dan mengantarkan taropongnya ke atas ranggon. Dayang Sumbi benar-benar kaget karena yang mengantarkannya adalah seekor anjing hingga akhirnya iapun pingsan.</p>
6		<p>Ketika pingsan, dalam mimpinya Dayang Sumbi didatangi oleh seorang pangeran. Pangeran tersebut berkata bahwa siTumang adalah dirinya. Ia dikutuk karena suatu kesalahan sehingga menjelma sebagai seekor anjing. Dan tak lama dari kejadian tersebut, Dayang Sumbipun mengandung dan melahirkan seorang anak laki-laki yang diberi nama Sangkuriang.</p>

7		<p>Setelah remaja, Sangkuriang tumbuh menjadi anak yang tampan, tangkas dan cekatan. Selain itu, ia pun sangat senang dan pandai berburu. Dengan busur panah pemberian kakeknya, hampir setiap bidikannya mengenai dengan jitu, sehingga tatkala sedang berburu dengan ditemani si Tumang, ia selalu mendapatkan hewan buruannya.</p>
8		<p>Namun pada suatu hari ketika ia hendak berburu, hewan-hewan sepertinya sudah tau bahwa Sangkuriang sedang mengincar nyawa mereka. Pada hari itu, tak seekor hewanpun yang terlihat oleh Sangkuriang. Apalagi saat itu ibunya berpesan agar dibawakan hati seekor menjangan.</p>
9		<p>Dalam keadaan bingung, terlihatlah seekor celeng yang sedang melintas tak jauh dari tempatnya berdiri. Saat itupun Sangkuriang menyuruh si Tumang untuk mengejar celeng tersebut. Tetapi si Tumang hanya diam saja dan tidak menuruti perintah Sangkuriang. Sangkuriangpun menjadi kesal dan marah. Dan setelah beberapa saat, Sangkuriangpun pulang dengan membawa sebuah hati untuk diberikan pada ibunya.</p>
10		<p>Dayang sumbi yang mengetahui bahwa si Tumang sudah tiada lantaran kelakuan anaknya, langsung memukul kepala Sangkuriang dengan centong nasi bekas</p>

		makannya. Setelah itu Sangkuriangpun diusir.
11		<p>Dalam pengembaraannya, Sangku-riang telah tumbuh menjadi laki-laki yang memiliki tubuh kekar, kuat dan sakti. Dengan kesaktiannya, ia dapat menaklukkan raja siluman dan jin.</p>
12		<p>Setelah bertahun-tahun ia mengembara, tanpa sadar Sangkuriangpun kembali ke hutan tempat tinggalnya dulu. Disana ia melihat seorang wanita cantik jelita yang ternyata adalah Dayang Sumbi, ibu kandungnya sendiri. Karena kecantikan Dayang Sumbi yang tidak memudar dan awet muda, Sangkuriangpun tidak mengenalinya, begitupun Dayang Sumbi yang tidak mengenali anaknya sendiri yaitu Sangkuriang.</p>
13		Pada suatu hari ketika Dayang Sumbi

		<p>sedang merapihkan rambut Sangkuriang, ia benar-benar kaget ketika melihat bekas luka dikepala pemuda tersebut. Dayang Sumbipun teringat pada anaknya, Sangkuriang yang beberapa tahun lalu ia pukul dengan centong nasi. Merasa yakin bahwa pemuda itu adalah anaknya, Dayang Sumbipun memberitahu bahwa ia adalah ibunya. Tetapi Sangkuriang tidak percaya. Ia pikir, perkataan Dayang Sumbi hanya alasan agar mereka tidak jadi menikah.</p>
14		<p>Karena Sangkuriang bersikeras bahwa Dayang Sumbi bukanlah ibunya dan tetap akan menikahinya, Dayang Sumbipun mencari akal agar dapat menggagalkan niat Sangkuriang tersebut. Ia memberikan persyaratan pada Sangkuriang, yaitu membendung Sanghyang Tikoro sehingga menjadi sebuah danau dan membuat sebuah perahu untuk berlayar pada malam pengantin mereka dalam waktu semalam dan Sangkuriangpun langsung menyetujui persyaratan tersebut.</p>

15		Sangkuriang memanggil raja siluman dan jin yang pernah ditaklukkannya saat mengembara untuk membantunya dalam memenuhi persyaratan tersebut. Sebelum fajar terbit, semua pekerjaan sudah hampir selesai.
16		Mengetahui pekerjaan Sangkuriang hampir selesai, Dayang Sumbipun mencari akal untuk menggagalkannya. Segera ia mengambil dan melebatkan boeh rangrang (kain tenun berwarna putih) diatas bukit agar terlihat seperti cahaya fajar, dan saat itupun Dayang Sumbi mendatangi Sangkuriang untuk memberitahu bahwa fajar telah terbit.
17		Sangkuriangpun kecewa dan marah karena tidak bisa memenuhi persyaratan yang diberikan padanya, iapun menendang perahu yang hampir selesai hingga melayang dan jatuh dengan posisi telungkup.
18		Perahu itupun berubah menjadi sebuah gunung yang terkenal dengan sebutan Gunung Tangkuban Parahu.

Tabel 4.2 Storyboard
Sumber: dokumentasi pribadi

4.3.3 Hasil Perancangan Buku

Setelah melalui beberapa tahap pengerjaan mulai dari pembuatan *storyline* dan *storyboard*, desain karakter, sketsa dan *outlining* serta mengaplikasikan teks dan tipografi, maka diperoleh gambar sampul dan gambar ilustrasi pada buku ilustrasi Legenda Gunung Tangkuban Perahu.

Berikut adalah proses pembuatan cover.

a. Proses pembuatan sampul pada buku ilustrasi

1. Dimulai dari pembuatan sketsa pose dan gesture karakter utama seperti Dayang Sumbi dan Sangkuriang



Gambar 4.13: proses sketsa sampul
Sumber: dokumentasi pribadi

2. Proses selanjutnya pebersihan garis menjadi lebih jelas dan rapih, proses ini dilakukan dengan pen tools dan ketebalan yang berubah.



Gambar 4.14: proses *lining* sampul
Sumber: dokumentasi pribadi

3. Selanjutnya, setelah proses *lining* yaitu proses pewarnaan.

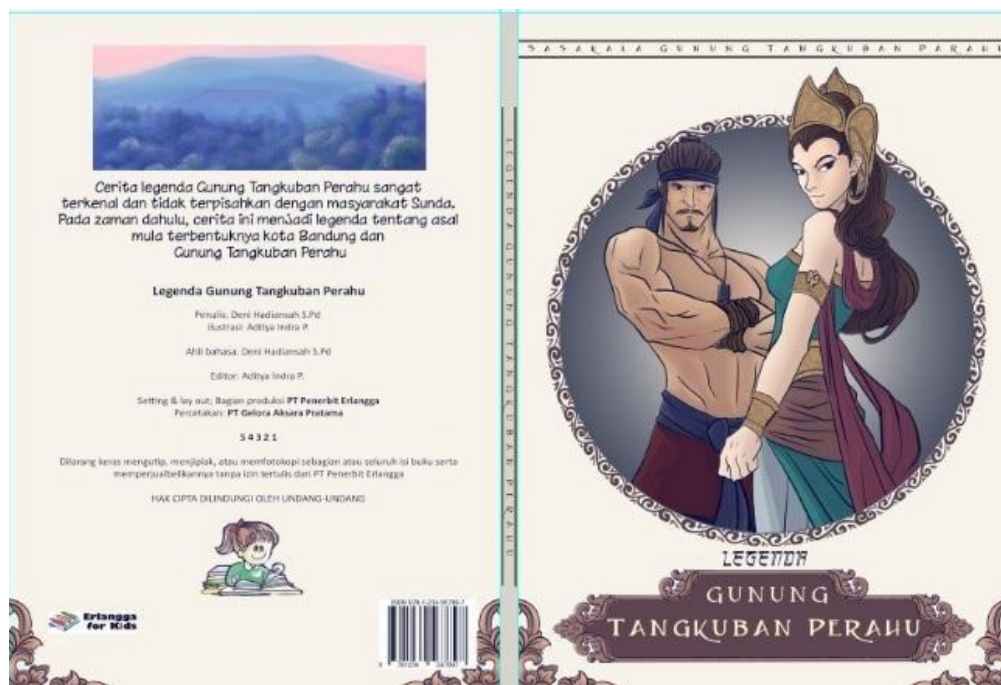


Gambar 4.15: proses pewarnaan sampul
Sumber: dokumentasi pribadi

4. Setelah proses pewarnaan selesai, maka proses selanjutnya yaitu pemberian judul, sinopsis, halaman, logo penerbit, dan kode buku.



Gambar 4.16: proses finishing sampul
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 4.17: hasil akhir sampul
Sumber: dokumentasi pribadi

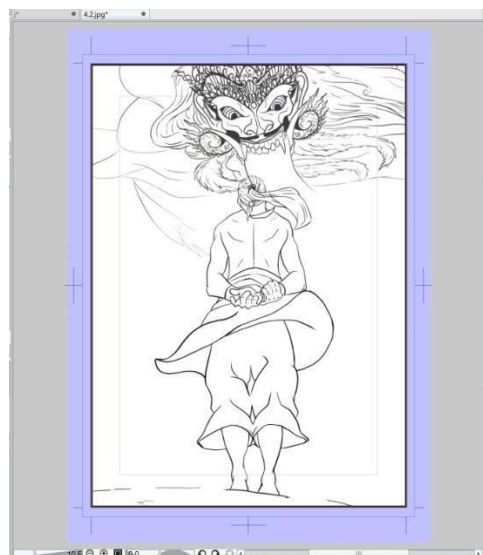
b. Proses pembuatan ilustrasi isi buku

1. Dimulai dengan penggambaran sketsa untuk ilustrasi yang akan digunakan pada isi buku.



Gambar 4.18: proses sketsa
Sumber: dokumentasi pribadi

2. Proses selanjutnya yaitu *lining*. Proses ini adalah pebersihan garis menjadi lebih jelas dan rapih.



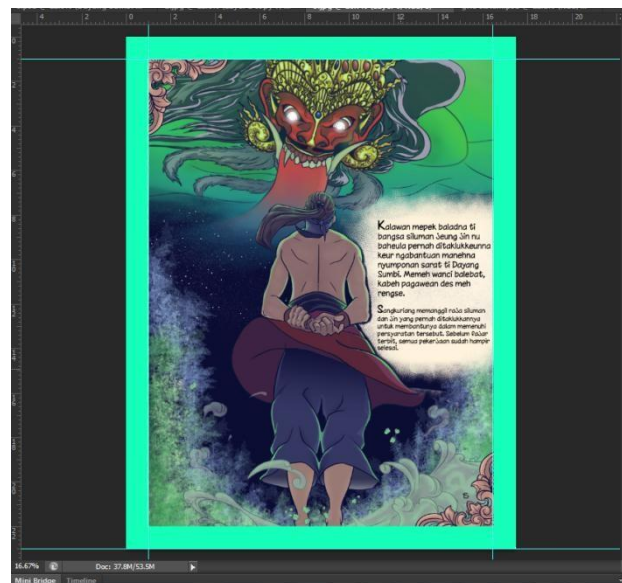
Gambar 4.19: proses lining
Sumber: dokumentasi pribadi

3. Selanjutnya, setelah proses *linning* yaitu proses pewarnaan.



Gambar 4.20: proses pewarnaan
Sumber: dokumentasi pribadi

4. Setelah proses pewarnaan selesai, maka proses selanjutnya yaitu peletakkan *frame* dan pemberian narasi cerita serta memberikan efek-efek pada *tone* warna agar terlihat lebih lembut dan lebih menarik.



Gambar 4.21: proses finishing
Sumber: dokumentasi pribadi

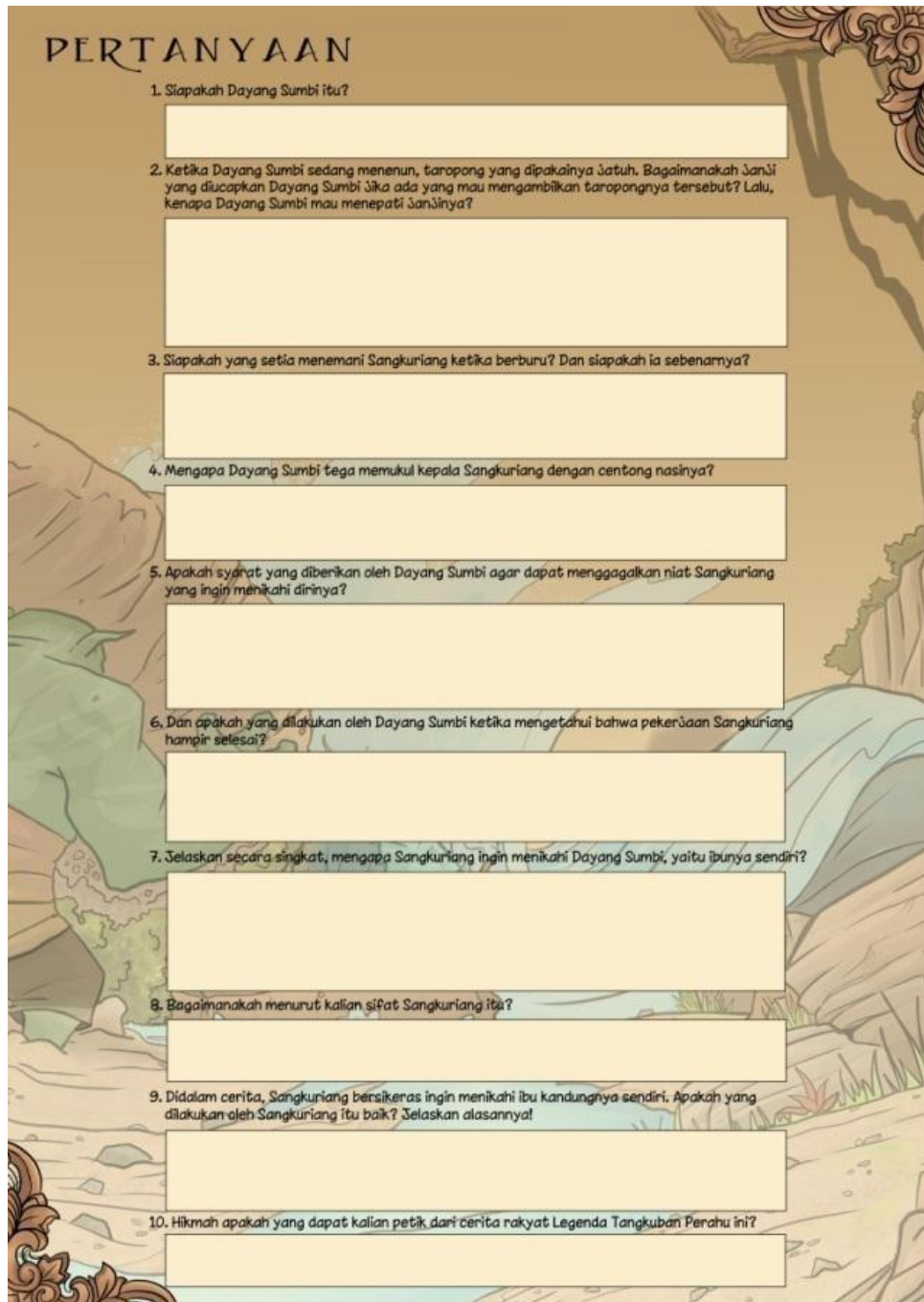


Gambar 4.22: hasil akhir isi buku
Sumber: dokumentasi pribadi

Berikut adalah konten halaman edukatif pada buku

- a. Konten pertanyaan seputar cerita Rakyat Legenda Gunung Tangkuban Perahu
 1. Siapakah Dayang Sumbi itu?
 2. Ketika Dayang Sumbi sedang menenun, taropong yang dipakainya jatuh. Bagaimanakah janji yang diucapkan Dayang Sumbi jika ada yang mau mengambil taropongnya tersebut? Lalu, kenapa Dayang Sumbi mau menepati janjinya?
 3. Siapakah yang setia menemani Sangkuriang ketika berburu? Dan siapakah ia sebenarnya?
 4. Mengapa Dayang Sumbi tega memukul kepala Sangkuriang dengan centong nasinya?
 5. Apakah syarat yang diberikan oleh Dayang Sumbi agar dapat menggagalkan niat Sangkuriang yang ingin menikahi dirinya?
 6. Dan apakah yang dilakukan oleh Dayang Sumbi ketika mengetahui bahwa pekerjaan Sangkuriang hampir selesai?

7. Jelaskan secara singkat, mengapa Sangkuriang ingin menikahi Dayang Sumbi, yaitu ibunya sendiri?
8. Bagaimanakah menurut kalian sifat Sangkuriang itu?
9. Didalam cerita, Sangkuriang bersikeras ingin menikahi ibu kandungnya sendiri. Apakah yang dilakukan oleh Sangkuriang itu baik? Jelaskan alasannya!
10. Hikmah apakah yang dapat kalian petik dari cerita rakyat Legenda Tangkuban Perahu ini?

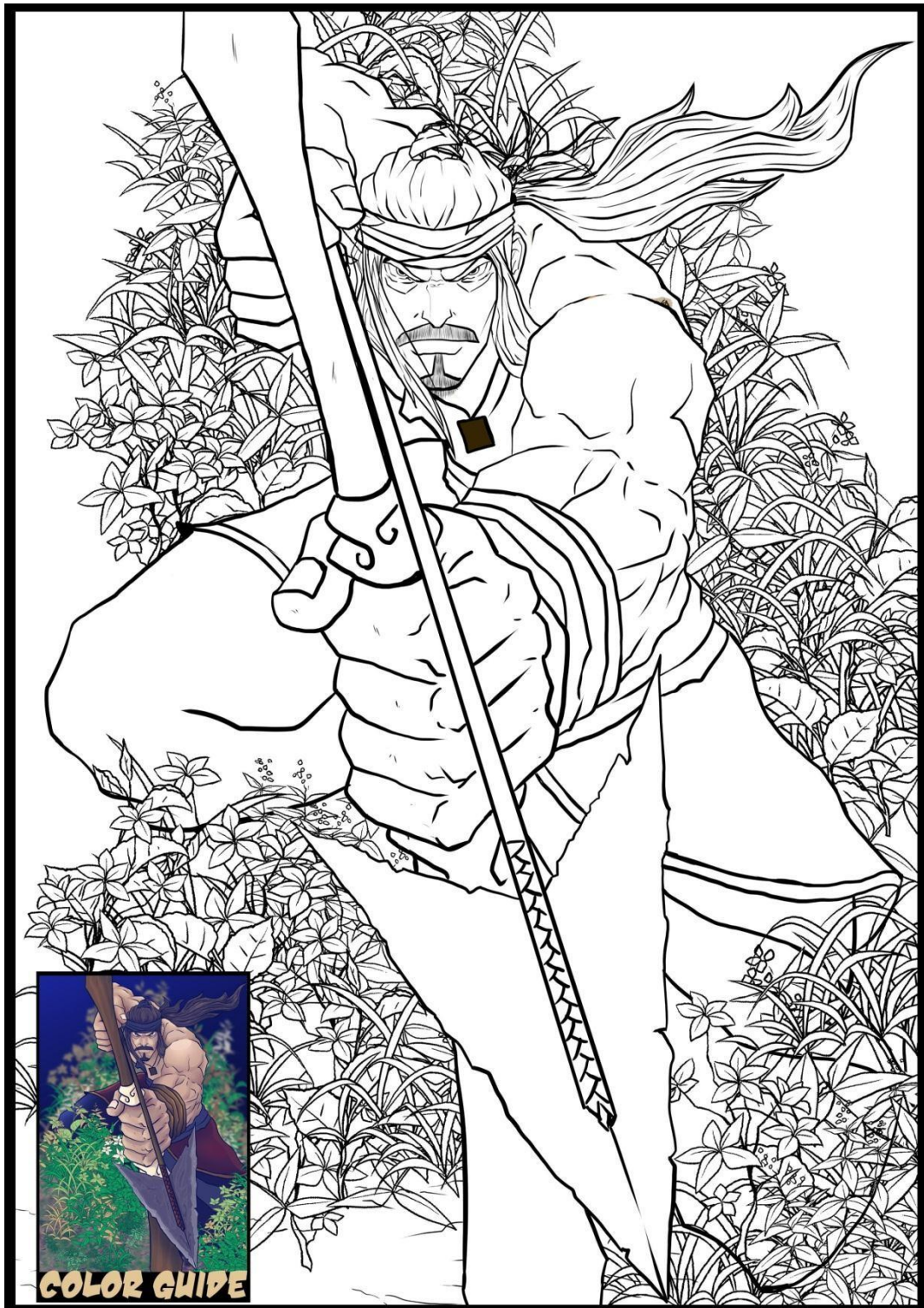


PERTANYAAN

1. Siapakah Dayang Sumbi itu?
2. Ketika Dayang Sumbi sedang menenun, taropong yang dipakainya jatuh. Bagaimanakah Sanji yang diucapkan Dayang Sumbi jika ada yang mau mengambil taropongnya tersebut? Lalu, kenapa Dayang Sumbi mau menepati Sanjinya?
3. Siapakah yang setia menemani Sangkuriang ketika berburu? Dan siapakah ia sebenarnya?
4. Mengapa Dayang Sumbi tega memukul kepala Sangkuriang dengan centong nasinya?
5. Apakah syarat yang diberikan oleh Dayang Sumbi agar dapat menggagalkan niat Sangkuriang yang ingin menikahi dirinya?
6. Dan apakah yang dilakukan oleh Dayang Sumbi ketika mengetahui bahwa pekerjaan Sangkuriang hampir selesai?
7. Jelaskan secara singkat, mengapa Sangkuriang ingin menikahi Dayang Sumbi, yaitu ibunya sendiri?
8. Bagaimanakah menurut kalian sifat Sangkuriang itu?
9. Didalam cerita, Sangkuriang bersikeras ingin menikahi ibu kandungnya sendiri. Apakah yang dilakukan oleh Sangkuriang itu baik? Jelaskan alasannya!
10. Hikmah apakah yang dapat kalian petik dari cerita rakyat Legenda Tangkuban Perahu ini?

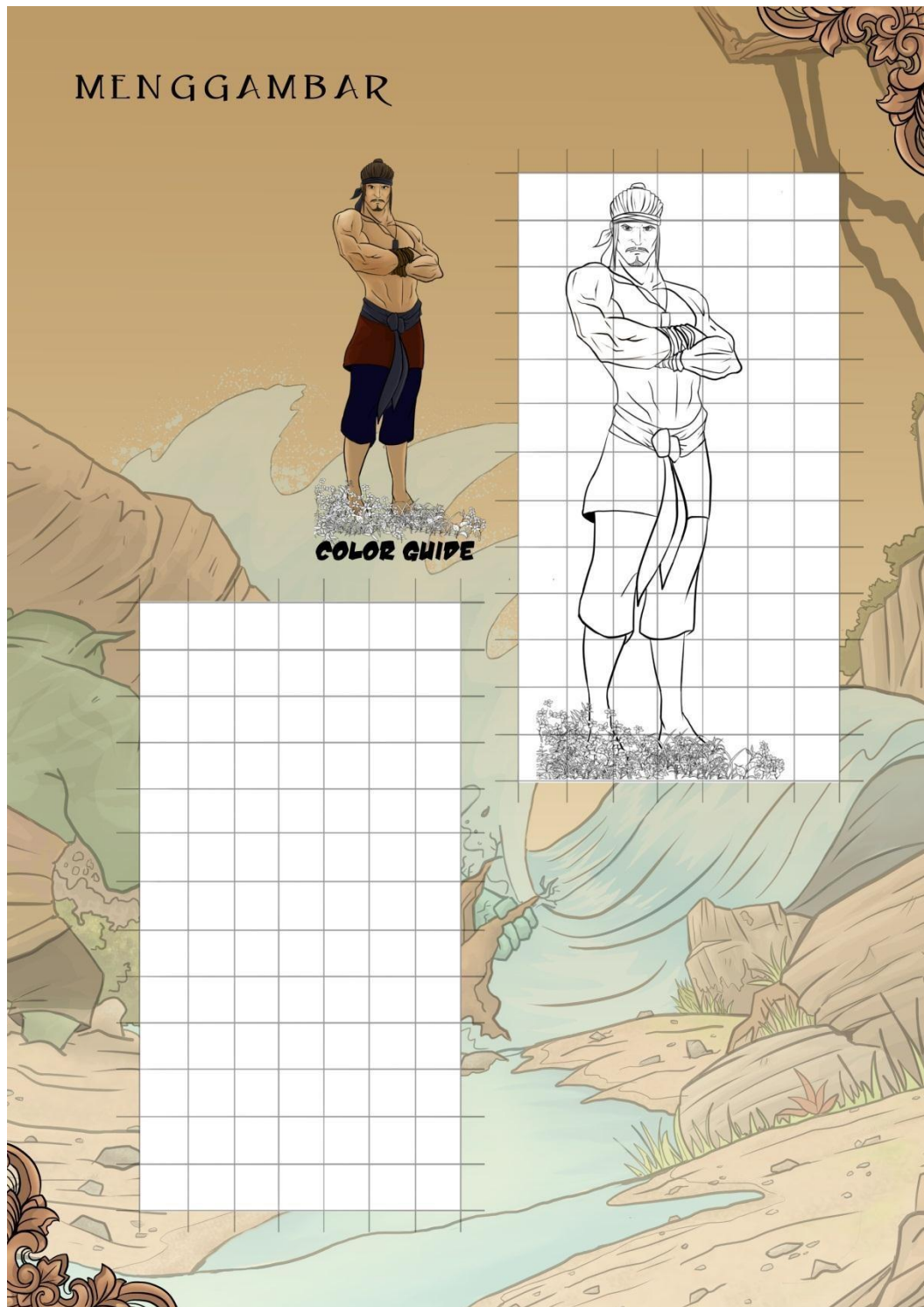
Gambar 4.23: halaman edukatif konten pertanyaan
Sumber: dokumentasi pribadi

b. Konten mewarnai



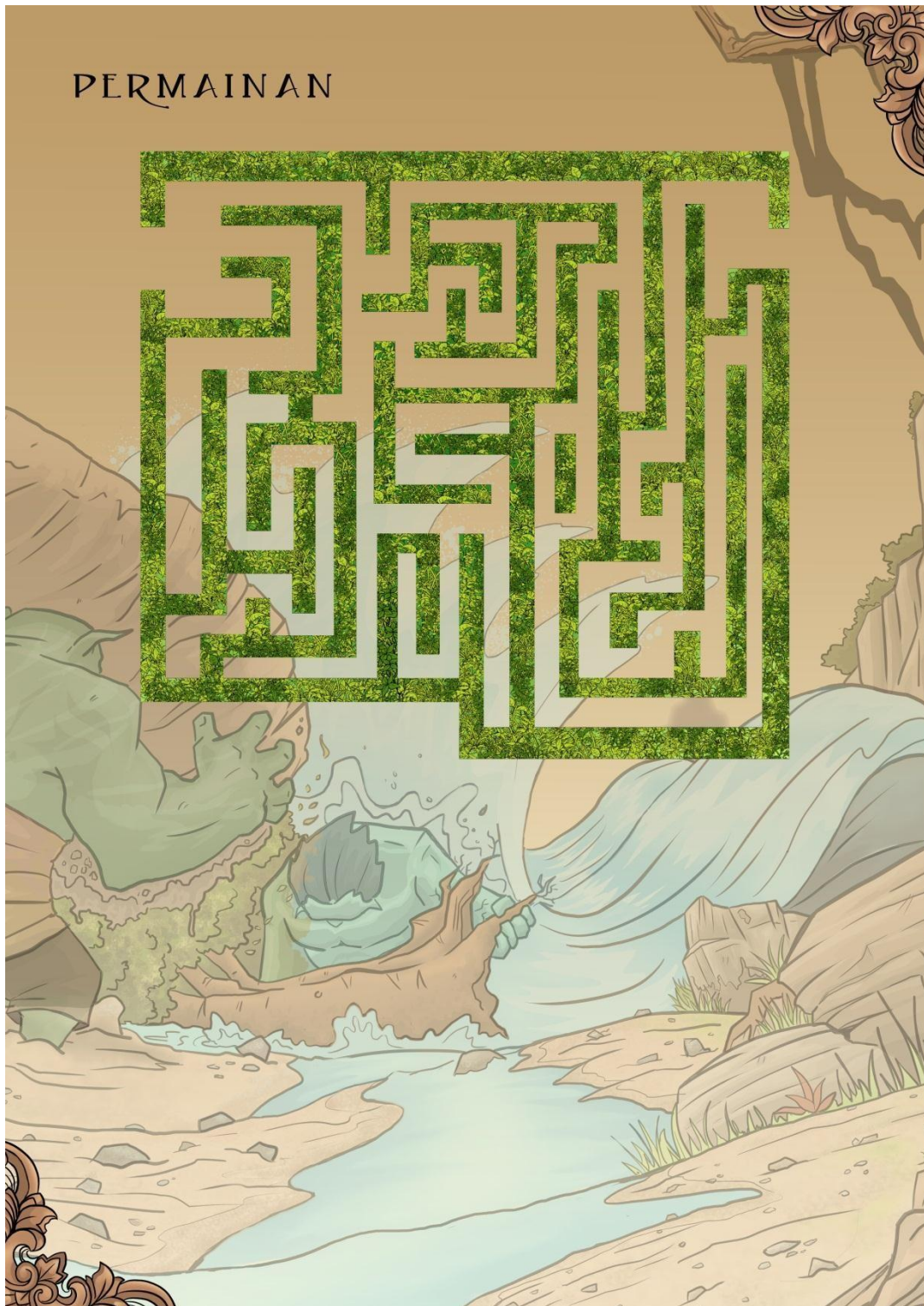
Gambar 4.24: halaman edukatif konten mewarnai
Sumber: dokumentasi pribadi

c. Konten menggambar



Gambar 4.25: halaman edukatif konten menggambar
Sumber: dokumentasi pribadi

d. Konten permainan



Gambar 4.26: halaman edukatif konten permainan
Sumber: dokumentasi pribadi